RAYMAN®
ORIGINS
PRESS KIT
UBISOFT

RAYMAN, EINE HISTORISCHE MARKE

DIE GESCHICHTE DER MARKE: 15 JAHRE RAYMAN (ZAHLEN UND FAKTEN)

Zu Beginn der 90er waren die meisten Leute, die in der Spieleindustrie tätig waren, noch Autodidakten, weswegen Michel Ancel erst einmal Stück für Stück lernen musste, wie man eine Figur comicartig animiert. Das Ergebnis war Rayman. Ein Held, der seiner Arme und Beine beraubt wurde und aus frühen Zeichnungen Ancels hervorging. **Rayman erblickte das Licht der Welt 1995 auf der Playstation und auf PCs** als 2D-Plattformspiel, das etwas Phantasie mit einer guten Dosis Humor anreicherte. Er war ein sofortiger Erfolg und verkaufte sich über 4 Millionen Mal. Der einmalige Look und der Sinn für Humor dieser untypischen Figur machten das Spiel schnell zur Referenz für zukünftige Spiele. Diese Position hält Rayman noch heute inne.

Als Rayman 1999 zurückkehrte, tat er dies in 3D. RAYMAN 2 : The Great Escape platzierte sich erneut an der Spitze des Wettbewerbs mit der unglaublichen Grafik und dem hochwertigen Gameplay. **RAYMAN 3 : Hoodlum Havoc** folgte im Jahr 2003 und war wieder außerordentlich erfolgreich. Die Qualität der Grafik war verblüffend und das Spielerlebnis war so eingängig wie innovativ. Selbst der Soundtrack konnte es mit teuren Hollywood-Filmen aufnehmen.

Mittlerweile hat Rayman generationenübergreifend Kultstatus erreicht und sich weltweit über 20 Millionen Mal verkauft. Nach acht Jahren des Wartens markiert **RAYMAN ORIGINS** die **Rückkehr an die Wurzeln** dessen, was Rayman großartig macht. Augenscheinlich **ein 2D-Look,** der dem Spiel den Look eines **VERITABLEN INTERAKTIVEN ZEICHENTRICKFILMS** verleiht. Außerdem erwartet den Spieler eine Geschichte, die endlich Antworten auf einige Mysterien gibt, wie die Entstehung von Rayman und Globox.

3 Fragen an Michel Ancel

Acht Jahre nach seinem letzten Erfolg in 3D, kehrt Rayman nun in 2D zurück ... ist das dein Weg zurück an den Ursprung?

Wir begannen dieses Projekt mit dem Ziel an den künstlerischen Ursprung von Rayman und seiner Welt zurückzukehren. Wir wollten mit Künstlern arbeiten, die abseits der Welt der Videospiele arbeiten - Studio-Animatoren, traditionelle Maler, Illustratoren ... Wir glauben, dass die Kombination der Kunst und des Gameplays eine interessante Mischung erlaubt, die allen Spielern gefallen wird.
Nach so vielen Jahren komplexer 3D-Spiele, ist es wirklich großartig sich wieder eines so direkten Stils bedienen zu können. Außerdem sind heutige Konsolen in der Lage atemberaubende 2D-Grafiken darzustellen und dabei fantastischen Sound zu generieren. Es ist unfassbar, ein Spiel zu entwickeln, dass so gut aussieht wie ein Zeichentrickfilm mit einer interaktiven Seite.

Was hat dich bewogen ein neues Rayman-Spiel zu entwerfen?

Raymans Welt ist wirklich perfekt, um großartige Spiele zu entwerfen. Auf der einen Seite hat man diese unglaublich ergreifende, magische Umgebung voller Überraschungen und auf der anderen Seite die Einfachheit eines Plattformspiels, das es erfordert, sich auf den Spielverlauf zu konzentrieren, besonders, wenn alles in 2D stattfindet.
Zu Beginn des Projektes waren wir nur ein ganz kleines Team, das sich nur auf die Grafik-Engine und die zugehörige Technologie konzentrierte. Als diese beiden Elemente Form annahmen, wurde mir klar, dass dies der richtige Ansatz war und es an der Zeit ist, dass Rayman zu seinem großen Comeback erscheint.

An wen richtet sich diese neue Episode von Rayman? An Hardcore-Fans oder neue Spieler?

Beide natürlich! Fans von Rayman werden ihre Lieblingsfiguren in diesem Teil wiederfinden und ein paar wirklich knifflige Herausforderungen meistern müssen. Was ich allerdings wirklich mit dem Spiel erreichen möchte, ist etwas, das jedem zusagt - Freunden, der Familie und besonders denen, die noch nie ein Rayman-Spiel gespielt haben. Ich möchte alle in das gleiche Boot holen, jeder mit seinen eigenen Talenten und Fähigkeiten, um gemeinsam Spaß zu haben. Das war wirklich grundlegend für Rayman Origins.

RAYMAN, EIN WIRKLICH LUSTIGER HELD

RAYMAN ist eine perfekte Wahl für einen Helden, mit seiner unverkennbaren blonden Tolle und ohne Arme und Beine. Er ist derjenige, der den Spieler durch eine magische Welt führt. Obwohl er eigentlich erschaffen wurde, um den Traumbläser bei Laune zu halten und seine Albträume zu stoppen, damit er die empfindliche Balance seiner Kreation erhält, hat sich Rayman in einen **ganz passablen Helden** entwickelt.

Mit seiner unbändigen Energie kann er rennen, springen, schwimmen und sogar mit seinem sagenhaften Helikopterhaar fliegen. Rayman steht immer bereit den bösen Jungs mit seinem Faustgeschossen einzuheizen, besonderen wenn seine Heimat, die Lichtung der Träume, in Gefahr ist. **RAYMAN hat sich immer einen kindhaften Spaß bewahrt und steht immer auf dem Sprung ins nächste Abenteuer.**

DER URSPRUNG RAYMANS

Alles summte gemütlich vor sich hin in der **Lichtung der Träume,** bis **ihr Schöpfer, der Traumbläser,** begann einen **Albtraum** zu träumen. Die Darktoons, zuvor verbannt in die Welt des Vergessens, die noch hinter den Wurzeln des schnarchenden Baumes liegt, stürmen die Lichtung und stecken die Electoons an.

Rayman und seine Freunde, Globox und zwei Kleinlinge, machen sich auf den Weg in ein Abenteuer, um die Electoons zu befreien und **wieder Frieden auf die Lichtung der Träume zu bringen.**

In vielen Schlachten und Abenteuern wird der Spieler Schritt für Schritt entdecken, was die wahre Identität des Schrecken verbreitenden Mr. Dark ist.

AMÜSANTE, LIEBEVOLLE FIGUREN

GLOBOX, DER BOXFREUND

Der merkwürdige blaue Zweifüßer findet sich wieder an Raymans Seite. Aber wer ist er? **GLOBOX**, bekannt für seinen prall gefüllten Bauch, sein permanentes Lächeln, seine Tollpatschigkeit und seine große Liebe zum Schnarchen, verbringt den Großteil seiner Freizeit mit Rayman. Er ist schon ein kleiner Angsthase und versteckt sich oft zum Schutz hinter seinem Freund. Auch wenn er häufig angeheitert von zu viel Pflaumensaft ist, so verfügt er doch auch über eine sehr mutige Seite, die ihn zu einem wahrhaften Gegner heranwachsen lässt. Natürlich ist **GLOBOX Raymans bester Freund und kann genauso gut mit seinen Fäusten umgehen.** Tatsächlich zanken sich die beiden recht oft und finden sich dann in ziemlich abgedrehten Situationen wieder.

BETILLA, DIE FEE

Als eine der ersten Kreationen des Traumwebers, ist sie die älteste Fee der Lichtung. Außerdem ist sie sehr liebenswert (sie ist ausgesprochen hübsch) und **der Grund für Raymans Existenz.**

Zusammen mit ihren Schwestern, umgibt sie Rayman und seine Freunde mit **unglaublichen Kräften** auf dem Weg durch sein Abenteuer und hilft ihnen ihre Aufgaben zu meistern.

DIE KLEINLINGE

Diese schlauen, winzigen, ungeschickten, unberechenbaren Magier sind besonders empfindsam für die Harmonie der Lichtung. Sie singen und tanzen in jeder freien Minute und jedes Dorf wählt sein eigenes großes Metronom, das das Tempo für das ganze Volk vorgibt. Ihr Häuptling ist der Hüter aller Geheimnisse, sowohl der sichtbaren als auch der unsichtbaren Welt.

TOTAL VERRÜCKTE GEGNER

Als Ergebnis der Albträume des Traumbläsers sind **die Kreaturen des Vergessens sowohl albern wie auch beängstigend.** Level für Level begegnen dem Spieler Gegner, die er schon aus den vorherigen Episoden von Rayman kennt: Die **Darktoons**, eine albtraumhafte Version der Electoons, mit ihrem mysteriösen und besorgniserregenden **Meister, Mr. Dark,** die abstoßenden **Seelensteine**, mit ihrem unglaublichen Sinn für Hygiene, die die Lakeien der aggressiven Jäger und mit lebendiger Munition bewaffnet sind...

Aber Rayman Origins enthält natürlich auch neue Gegner, wie die **Babydrachen,** den **Psyklopen**, die wütenden **Großmütter** und beeindruckende **Bossgegner,** jeder größer und beängstigender als der letzte.

MAGISCHE, PHANTASTISCHE WELTEN

Der Spieler kann eine Umgebung aus **elf unterschiedlichen Welten, mit 63 Leveln und über 100 verschiedenen Figuren** erleben. Wenn er in diese **reichhaltige, traumhafte Umgebung** eintaucht, erlebt der Spieler eine unglaubliche Vielfalt an Farben. Das Spiel bietet sowohl den legendären üppigen Dschungel, den die Rayman-Fans kennen und lieben, wie auch eine Reihe von anderen Welten, die auf dem Lande, Unterwasser und in der Luft liegen. Die magische Welt von **RAYMAN ORIGINS** war nie so ausgedehnt, hell und variantenreich.

DIE KÜNSTLERISCHE VISION: KREATIVITÄT UND TECHNOLOGIE HARMONISCH VEREINT

EIN BEEINDRUCKENDER MIX AUS TRADITIONELLEN ELEMENTEN UND DER NEUESTEN TECHNOLOGIE, BIETET EINE UNGLAUBLICHE BÜHNE FÜR EIN PLATTFORMSPIEL

Nun, da 3D-Spiele allgegenwärtig sind, ragt die **erfrischende Originalität von RAYMAN ORIGINS** heraus und erinnert an die goldenen Zeiten des Plattformspiels. Der beste Beweis dafür sind die handgezeichneten Stile, konterkariert vom Team in Montpellier, das sie mit der **modernsten Technologie** versehen hat, um **eine dynamische, hochaufgelöste Welt** zu erschaffen, **die mit Details gespickt ist.** Jedes Objekt, jede Figur und jedes natürliche Element interagiert mit **unserem Helden.**

KREATIVITÄT MIT DEM UBIART-FRAMEWORK

UBIART FRAMEWORK ist ein Projekt von Michel Ancel und seinen Mitarbeitern. Das Ziel ist es, **der Entwicklergemeinde ein Werkzeug an die Hand zu geben, damit selbst das kleinste Entwicklerteam ein großartiges Videospiel erstellen kann.** UBIart ist eine Open Source Grafik-Engine, die so entwickelt ist, dass sie eine hochflexible Architektur bietet und das Grundelement, mit dem Rayman zurück ins Rampenlicht hüpft. Sie lässt dem Spielentwickler **einen großen Freiraum, sodass er wunderhübsche handgezeichnete Grafiken benutzen kann,** sowie Spielelemente, die mit unglaublicher Natürlichkeit animiert werden können. Mit einer flüssigen Frame-Rate von 60 Bildern pro Sekunde bei 1080p ist UBIart Framework die Technologie, die für den frischen Look von **RAYMAN ORIGINS** verantwortlich ist.

SPIELERLEBNIS NEU ERFUNDEN

DAS SPIEL MIT VIER SPIELERN GLEICHZEITIG HAT NIE SO VIEL SPAß GEMACHT.

RAYMAN ORIGINS erfrischt das Gameplay mit seinem **Multiplayer-Modus, der mit bis zu vier Spielern** auf dem gleichen Bildschirm gespielt werden kann. Jeder kann jederzeit in das Spiel einsteigen oder es verlassen, wenn er möchte. Einige Bereiche können nur erreicht werden, wenn die Fähigkeiten einiger Spieler kombiniert werden. Die Spieler können entscheiden, zusammenzuarbeiten, um Gegner zu besiegen, Boni aufzugreifen, geheime Wege zu erkunden und das Ende des Levels als Team zu erreichen. Die Spieler werden natürlich auch schnell herausfinden, dass sie, wenn sie wollen, die Mitspieler ärgern können, indem sie Plattformen unter ihren Füßen verschwinden und sie in die Tiefe rauschen lassen. Hierdurch erhält das Spiel einen neuen schelmischen Aspekt.

EIN SPIEL FÜR JEDEN

RAYMAN ORIGINS ist das erste Spiel, das allen Arten von Spielern gefällt. Ob ein ruhiger Nachmittag mit der Familie, oder ein wilder Abend mit Zockerkumpels, eines ist sicher: jeder wird auf seine Kosten kommen. Die geschicktesten Spieler werden in der Lage sein, in die Ecken und Ritzen eines jeden Levels zu blicken, um dort Geheimgänge zu finden, alle Lums zu sammeln und alle besonderen Kräfte freizuschalten. **Das Spiel verfügt außerdem über einen hohen Wiederspielwert, mit neuen Bereichen, die je nach Spielergebnis freigeschaltet werden können.** Außerdem können Mitspieler wiederbelebt werden, wenn sie eine falsche Bewegung ausgeführt haben. Dadurch ist es möglich, dass ALLE gemeinsam das Abenteuer beenden können, selbst wenn die Mitspieler unterschiedliche Fertigkeiten aufweisen. All das macht **RAYMAN ORIGINS zu einem Spiel, das sowohl Anfänger wie auch erfahrene, ältere und jüngere Spieler unterhält.**

ERHÄLTLICH AB
24.NOVEMBER 2011

www.comback-r.com

RAYMAN ORIGINS

PRESSEKONTAKT

NORMAN HABAKUCK - 0211 33 800 184 - NORMAN.HABAKUCK@UBISOFT.COM
VERONIKA STRICKER - 0211 33 800 229 - VERONIKA.STRICKER@UBISOFT.COM
MAIK BÜTEFÜR - 0211 33 800 228 - MAIK.BUETEFUER@UBISOFT.COM

Wii XBOX 360 PS3

WWW.RAYMAN.DE

UBISOFT

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S.and/or other countries.KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.